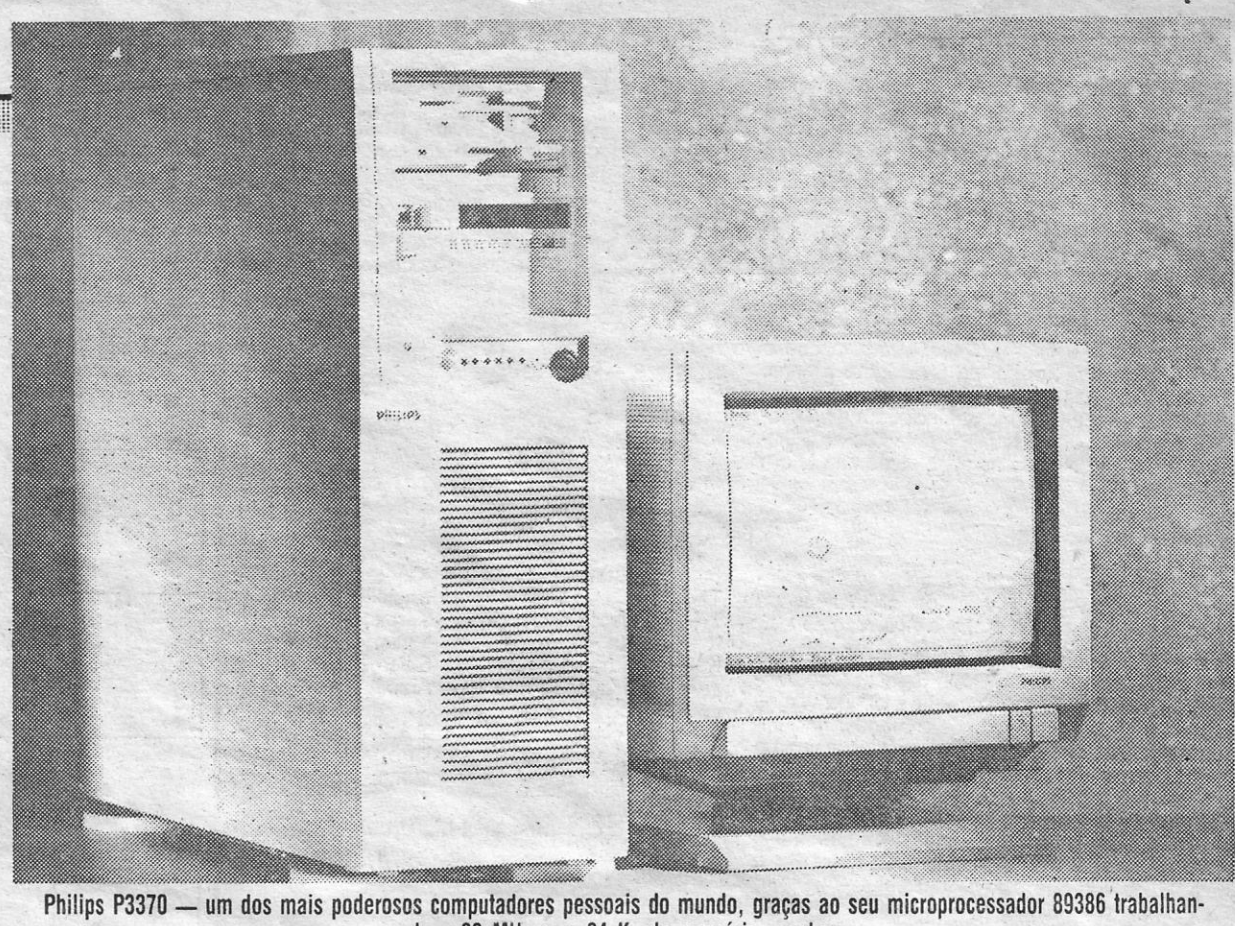
## PC's & C.ª

# PHILIPS PC



Philips P3370 — um dos mais poderosos computadores pessoais do mundo, graças ao seu microprocessador 89386 trabalhando a 33 MHz com 64 Kv de memória «cache»

# DOS PESSOAIS AOS PROFISSIONAIS

DURANTE muito tempo, a Philips limitou a sua actividade no campo dos computadores aos sistemas verticais, ou seja às aplicações especializadas como, por exemplo, a hotelaria. Há pouco mais de dois anos apresentou a sua gama PC-XT, clássica, excepto quanto à adopção das disquetes de 3,5 polegadas — uma decisão audaciosa mas que se mostrou acertada. As máquinas eram lentas, as suas opções quanto à imagem limitavam-se aos modos Hercules e CGA, mas eram sólidas, não tinham problemas, e dispunham de bons progranas de aprendizagem e ajuda, em português (mais ou menos...) e as próprias mensagens de erro estavam também traduzidas em algo que tinha muito da nossa língua e com um pouco de boa vontade se entendia. Consequentemente, os Philips XT foram um sucesso.

Seguiram-se os AT-286, também de especificações modestas, mas igualmente sólidos. Trabalhamos com um deles desde há perto de 2 anos, sem qualquer avaria e devemos dizer que o esforço a que ele está sujeito excede de muito o que é usual nas empresas — usamo-lo umas 12 horas por dia, 6 a 7 dias por semana, o que corresponde ao dobro do normal...

Depois veio o T100, um «PC-XT de entrada», muito compacto e económico, que teve grande procura neste Natal. Mais recentemente, foi a vez do P3120, cujo teste publicámos há pouco e que, como então sublinhámos, é considerado na Grã-Bretanha como o melhor PC-XT do mercado — uma máquina de aspecto clássico, praticamente igual aos seus predecessores, mas com características muito mais avançadas.

O mesmo se deve dizer das gamas superiores, que surgiram no nosso mercado sem qualquer alarde e que, por isso, não são tão conhecidas quanto merecem. A solidez continua a ser o seu traço comum, mas aliada agora a características profissionais de nível superior. Por exemplo: todos os modelos dispõem de placa VGA, mas esta é inteiramente compatível com todos os modos de vídeo correntes, desde o VGA Plus ao EGA, MCGA, CGA, Hercules e MDA. E dispõe de duas portas série, permitindo o uso simultâneo do rato e de um sistema de comunicações.

### Do AT a 12,5 MHz ao PC386 a 33 MHz

O Philips P3230 é um PC-AT286 que trabalha a 12,5 MHz, com comutação para 8 MHz. Dispõe de 1 Mb de RAM expansíveis a 4 Mb na placa principal (16 Mb no máximo) e de 5 conectores de expansão e pode ser fornecido com unidades de disquetes de 5 1/4 polegadas e 1,2 Mb ou 3,5 polegadas e 1,44 Mb, ou ambos os formatos, e discos rígidos de 20, 40 ou 70 Mb.

O P3345 tem características semelhantes mas o seu microprocessador é um 80386SX, trabalhando a 16 MHz, como é normal neste caso. Os discos disponíveis têm 40 ou 100 Mb de capacidade, com tempos de acesso de 28 e 18 m, respectivamente.

O P3360 é um computador de mesa estritamente profissional. Tem por base um microprocessador 80386 trabalhando a 25 MHz, com 64 kb de memória «cache» e 4 Mb de RAM, expansíveis a 24 Mb. O equipamento de base dispõe de um disco de 160 Mb, com a opção de um de 340 Mb, ambos com tempos de acesso de 18 m, e de uma unidade de salvaguarda em banda magnética, de 150 Mb. Dispõe de 8 conectores de expansão, sendo 2 de 32 «bits», 5 do tipo AT e 1 do tipo XT. Uma máquina fabulosa... mas não a mais potente! Esse título pertence ao P3230, um PC 80 486 de «torre», que trabalha a 33 MHz. Dispõe também de 4 Mhz de RAM expansíveis a 24 Mb e de 64 Kb de memória «cache», e possue nada menos do que 10 conectores para placas de expansão. A torre tem capacidade para duas unidades de disquete de cada formato e dois discos rígidos, de 160 e 340 Mb (ou um com uma dessas capacidades), com 18 m de tempo de acesso e interface ESDI, e ainda uma unidade de salvaguarda de 150 Mb.

Todos os Philips dispõem do MS-DOS 4,01 (embora o rato seja um extra!) e também do GW BASIC e do «package» e auto-aprendizagem «Introdução aos PC» (um curso de cerca de 15 horas), além de, naturalmente, o manual do MS-DOS e da respectiva «shell» e dos computadores.

Note-se que, muito embora a Philips não o anuncie expressamente, os seus computadores 386 de 25 e 33 MHz podem funcionar perfeitamente com o OS/2 ou em Unix nas versões de base, graças à capacidade da sua memória, e há já no nosso País unidades dessas inseridas em redes que usam esses sistemas.




**M. M. INFORMÁTICA**

CENTRO COMERCIAL OCEANO, LJ. 53 – ODIVELAS
TELEFONE 932 74 92

AMSTRAD
P.P. — 10 % DESC.
OU
A.L.D. — 36 MESES DE PRESTAÇÕES

TOSHIBA

UMA FAMÍLIA DE PORTÁTEIS

PHILIPS
UMA PORTA ABERTA...

CONSULTE-NOS

**GAME-INFORMÁTICA**

LOJA 1 – AMADORA (C. C. BABILÓNIA, LOJA 70 — TEL. 492 14 31)

Commodore

COMMODORE 64 + GRAVADOR + 6 JOGOS ..... 34 102$00 + IVA A TAXA 17%
AMIGA 500 + MODULADOR + 4 JOGOS ..... 93 162$00 + IVA A TAXA 17%

LOJA 2 — QUELUZ — RUA D. PEDRO IV, LOTE 13, LOJA C
(JUNTO AOS BOMBEIROS)

DEPARTAMENTO PROFISSIONAL:

PHILIPS

QUEM QUER PHILIPS QUER TUDO
NÃO COMPRE SEM NOS CONSULTAR

**AGORA PARA O SERVIR SOFTMAIL**
ENVIAMOS POR CORREIO PARA TODO O PAÍS
SOFTMAIL
APARTADO 151 2726 MEM MARTINS CODEX

**JOGOS PARA SPECTRUM**
ÚLTIMAS NOVIDADES, SIMULADORES E ESTRATÉGIA DE GUERRA COM MANUAIS
PARA RECEBER NOSSO CATÁLOGO E INFORMAÇÕES MAIS DETALHADAS, ENVIE VALE DE CORREIO NO VALOR DE 200 ESCUDOS

ASSISTÊNCIA TÉCNICA MO IMPORT./DISTRIB.
**NIOFRAL**
☎ 759 67 12 - 759 6812
FAX 759 67 59
TELEX 14575
**ADM ADMATE**
★ Impressoras de computador e máquinas de escrever electrónicas com interfaces Parallel ou Serial
★ Eprom's com todos os acentos portugueses
★ SWT com 2 cabos — 2 comput. a 1 impressora
★ Data SWT 2/3 impressoras a 1 computador
★ Máquinas de dobrar e abrir correspondência
★ Calculadoras • Caixas registadoras • Balanças
★ Consumíveis e componentes diversos
Rua Alexandre Ferreira, 32-A-C 1700 LISBOA

**INFORMÁTICA**
BANON E JESUS, LDA.
**REVENDA**
SOFTWARE e HARDWARE
Av. D. Nuno Álvares Pereira
Lote 6 B e C - Lojas 2 e 6 c/v
Telef. 275 01 16
2800 ALMADA

# VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

## O canto dos outros

ESTA semana temos mapa e dicas. Para um jogo que se chama *Deactivators,* e que o leitor *Duarte Loreto,* da Rua Jorge Afonso, 31, 2.º-dt.º, 1600 Lisboa, sabe estar no Amstrad CPC (e parece que as dicas funcionam no Spectrum também). Para este leitor, antes de se avançar, a indicação de que as suas dicas não foram esquecidas.

### *Deactivators*

*A história* — Um grupo de sabotadores colocou bombas nos cinco edifícios do Instituto de Pesquisa Gravitacionai. Cabe a nós recolhê-las.

*Escolher e controlar o dróide* — Quando o jogo começa está-se em Droid Select Mode. Movendo o cursor para a esquerda e direita vemos todos os dróides que podemos comandar (incluindo o dróide bónus, quando o temos). Premindo o Fire passamos ao Droid Control Mode. Se na altura em que premimos o Fire o cursor está sobre o Droid Bonus aparecerá um cursor mais pequeno. Premindo Fire posicionamos o dróide. Se o cursor estiver sobre dois dróides, o que tiver o jacto ligado é o que está a funcionar.

*A janela de controlo* — Quando estamos em Droid Control Mode e premimos o Fire aparece uma janela e o jogo pausa. Os quatro ícones dessa janela são (da esquerda para a direita):

— Droid Select Mode — Para escolhermos o dróide que queremos comandar.

— Bomb. Trow — Para atirarmos bombas ou circuitos.

— Scan Mode — Permite-nos ver todas as salas do edifício.

— Droid Control Mode — Voltamos a comandar o dróide que estávamos a comandar na altura em que premimos o Fire.

*As bombas* — Elas estão preparadas para explodir em sequência. Quando apanhamos uma bomba vemos o pavio a arder. Quando o pavio chegar ao fim... Bum! Ao lançar uma bomba, homem, cuidado, pois cada bomba apenas pode bater umas poucas de vezes no chão ou parede, ou então... Por isso tentem, ao lançar uma bomba por uma «janela», colocar um dróide do outro lado para a receber.

*Os circuitos* — Deverão introduzir os circuitos no computador. Para isso dirijam o dróide que possui o circuito até à sala do computador (só há uma por edifício). Depois encostem o dróide ao computador.

*Apanhar e largar* — Um dróide só pode carregar um objecto de cada vez. Se tentar apanhar uma bomba enquanto carrega um circuito ou vice-versa, a bomba estoirará e o dróide morrerá. Para apanhar um objecto passem sobre ele.

*Os guardas* — Se os guardas tocarem nos nossos dróides estes morrerão. Se ao morrerem os dróides tiverem uma bomba em seu poder esta estoirará. A única maneira de matar um guarda é fazê-lo cair muitas vezes de um alçapão abaixo.

### Ataris em casa

O leitor *Ricardo Jorge Moura Faustino,* da Rua João de Deus, 2, 2.º-esq.º, 2685 Sacavém, quer trocar jogos com possuidores de Ataris 800XL ou 130 XE. Enquanto espera que lhe escrevam, vai explicando algumas coisas aqui à gente do Poço.

**F-15 strike eagle:** Teclas.
A — Afterburners
E — ECM fanning
R — Radar
G — Gun
P — Pause
X — Speed brakes on
B — Bombs
M e S — Missiles
F — Flare
D — Tanks
} só com códigos *
ESC. — «Aborta»

* O único que sei é que para o n.º 4 corresponde a letra y.

**Starquake**

Teclas:
Z — esquerda
X — direita
K — para baixo ou para subir quando não se tem transporte
I — para cima ou para apanhar objecto
Shift — disparar

**Códigos**

Khole
Kernx
Minim
Salco
Artic

**Traid**

**Argon**
**Atari**
**Casec.**

Z.A.P.
Crash
Quark

**Ore man and his droid**

Nível 1 — Norc
» 2 — Bobble
» 3 — Atari
» 4 — Findees
» 5 — Gerectic
» 6 — Zapped
» 7 — Megasorric
Nível 8 — Tmeworp
» 9 — Ectoplasm
» 10 — Gorgeous
» 11 — Seaside
» 12 — Gizmo
» 13 — King-Kong
» 14 — Hologram
Nível 15 — Curryrice
» 16 — Coffee
» 17 — Cassette
» 18 — Não sei
» 19 — Computer.

**Gaunttet**

Escolhendo o modo de dois jogadores e carregando no botão do «joystick»do jogador que não está a jogar quando o outro estiver quase a morrer, continua-se a jogar, obtendo-se assim vidas infinitas.

**Star raiders II**

Carregar em Space quando se está a jogar para aparecer o mapa, mover o «joystick» e posicionar a porta da linha no planeta ou frota inimiga para onde nos queremos dirigir e carregar no Fire.

Quando a energia estiver no fim, carregar Space e mover a linha até a um dos pequenos rectângulos que se vê no mapa e carregar Fire (volta-se à base e recarrega-se a energia).

**Rescue on fractalos**

←→ — potercia
L — aterrar
B — nave mãe
S — sistemas
A — porta.

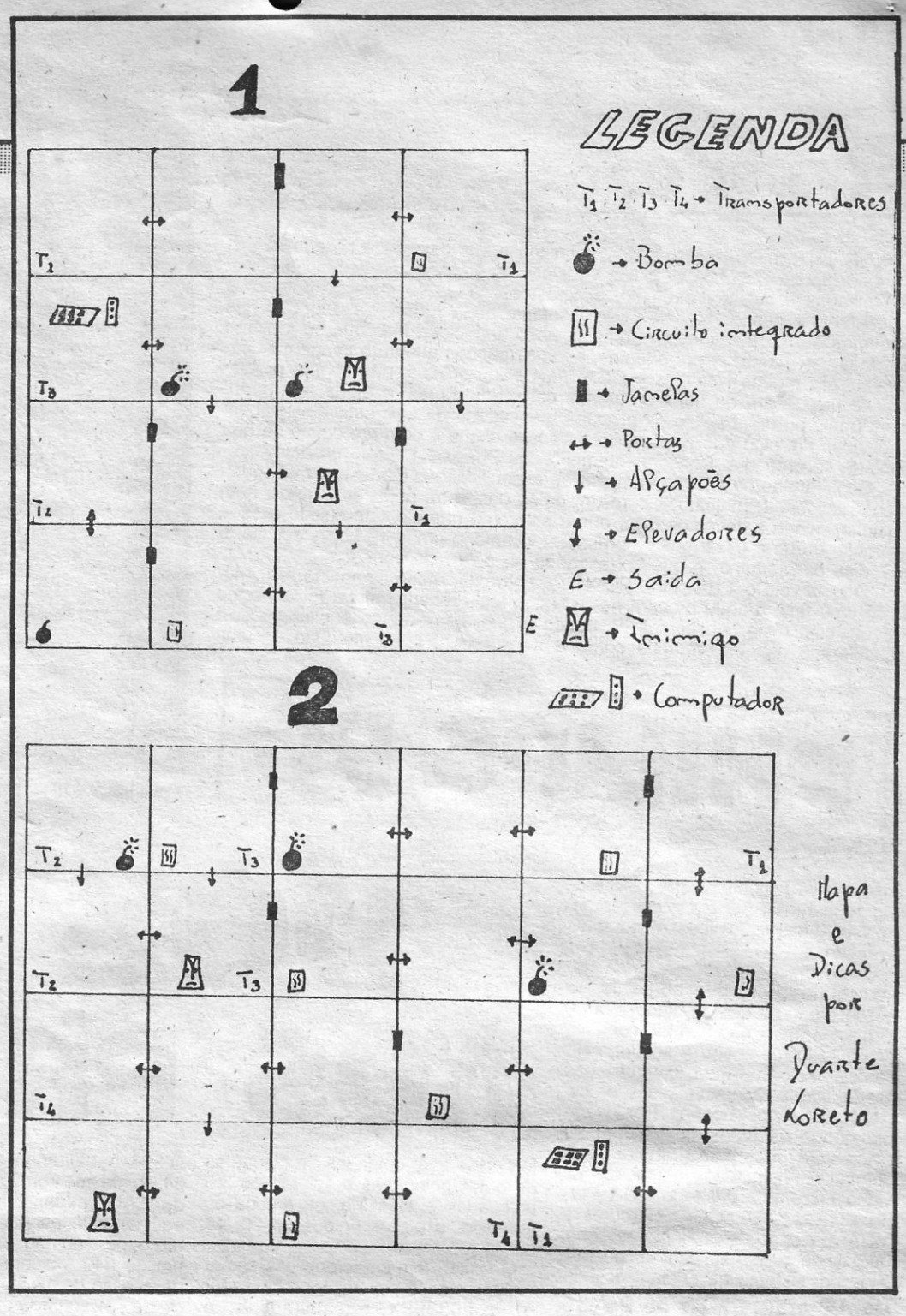
### MSX mais fácil

É o que garante o leitor *Cláudio de Castro Garcia do Couto Cabral,* da Avenida dos Bons Amigos, 42 r/c esq. 2735 Agualva Cacém a quem usar as dicas que enviou para alguns dos jogos do tal computador. Ele tem um Phillips VG-8020 e quer trocar jogos. Tá dito... e acaba aqui.

II

*DUNK SHOT* — Para obtermos pontos mais facilmente lançamos a bola do círculo do meio campo, ou então, quando estivermos junto ao cesto viramo-nos para o nosso campo e lançamos a bola, mas que nem sempre resulta.

*RIVER RAID* — Quando se carregar em todas as teclas, passamos para o 21.º nível. (aconselhável ao MSX-VG-8020, quem tiver o MSX) VG-8010 pode experimentar.




(Código secreto)
COPIADO DA «MICROMANIA» N.º 11

*ZANAC* — Para passar o «roud 7» tens que destruir a base em 15 segundos, e para «ele» a melhor arma é a onda violenta (n.º 7)

*MEGANOVA* — Segunda carga é 26 719 e a 3.ª carga é 16.640.

CHICAGÓS 30 — Se depois de perderem quatro vidas, e se o jogo continuar, joguem mais 15 ou 20 minutos e aí, sim, perdem. Nem sempre pode funcionar, porque isso só resulta quando o jogo entra mal.

*COLISEUM* — Para evitarem as pedras e os muros nas curvas, devemo-nos encostar nos muros debaixo.

*KONAMI'S TENNIS* — Para obterem os pontos mais facilmente coloquem-se na segunda linha, mas nem sempre resulta.

*KRAKOUT* — Para mais facilmente jogarmos pomos a bola na velocidade 1 ou 2, e a barra no 9. Quando o jogo entrar devemos carregar na tecla Space que aparece um quadrado para escolher velocidades.

*ROAD FIGHTER* — Para evitarem os carros roxos simulam um ziguezague, e quando passarem o 4.º e 5.º nível, se as camionetas aparecerem nas curvas sinuosas começem a travar que elas já não aparecem aí.

*WELL'S & FARGO* — Quando não se tiver nenhum condutor, deves baixar o atirador, seja qual for o número de atiradores que possuis, carrega apenas na tecla Space, e espera que passes de nível, para ganhares condutores.

*GUNNER* — Quando não se tiver a parte que lança os mísseis, ficamos a carregar na tecla Graph, e ganhamos 96 vidas, mas não resulta em todos os computadores.

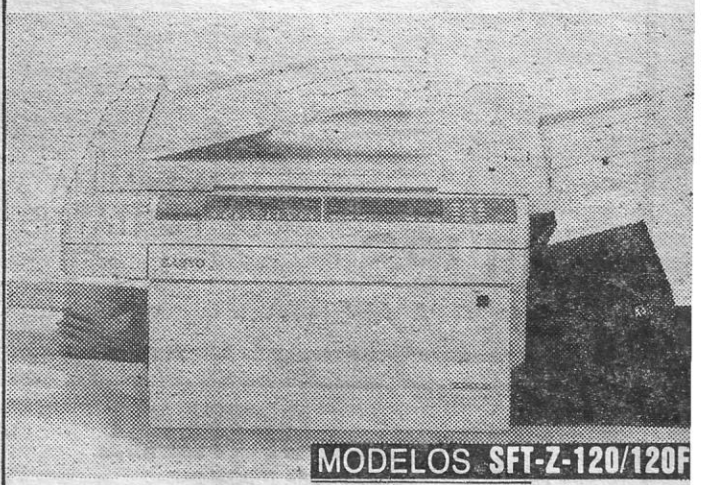
*YIE-AR-KUNG-FU* — Começamos a saltar de um lado para o outro, e damos-lhe um golpe na perna ou na cabeça do inimigo.



MALHUS
Computadores:
• AMSTRAD
• SCHNEIDER
• SINCLAIR
• COMMODORE
• ATARI
• PHILIPS
Impressoras:
• STAR
• EPSON
• Toda a gama de produtos para Informatica
▼
Rua Luis de Camões, 35-B

SOFTCLUB
commodore
Commodore 64
Amiga 500/2000
Atari ST 520/1040
Commodore PC 1
PC 10 III/20/30/40
ATARI
Últimas novidades em Software C-64 e ST
Últimas novidades em Software Amiga e Compatíveis
MONITORES: COMMODORE, PHILIPS, NEC
IMPRESSORAS: EPSON, NEC
GENLOCKS, DIGITALIZADORES, MIDI-INTERFACE e todos os mais acessórios para o seu AMIGA
METRO PICOAS
CENTRO COMERCIAL CITY
Loja 18 – 2.º piso
RUA TOMÁS RIBEIRO, 24-A/B — 1000 LISBOA

USE SEMPRE O CAPACETE

SANYO
COPIADORAS
A SOLUÇÃO INTELIGENTE

MODELOS SFT-Z-120/120F
REPRESENTAÇÕES JOSÉ PEREIRA, SA
LISBOA - PORTO
SEDE: LISBOA
DELEGAÇÃO:

# CORSÁRIOS ESPANHÓIS BATEM-SE NO MICRO

O «écran» inicial é uma boa ilustração do que espera o jogador mas não é do melhor já visto no Spectrum. Aliás, a Opera Solft não prima pela qualidade dos seus «screens», como sabe quem lembra anteriores experiências. Ulisses chega para avivar a memória

## TÍTULO: CORSÁRIOS

A editora espanhola Opera Soft tem sabido habituar o público à variável qualidade dos seus produtos. Recentemente tivémos por aqui um *Ulisses* que não conseguiu convencer, agora é tempo de espreitar um outro jogo que parece capaz de subir o moral. Trata-se de *Corsários*.

É uma história de piratas, com todo os ingredientes que se pode esperar de um jogo desse tipo. Simplicidade absoluta no que à informação toca, com «power» de um lado e «score» no outro canto da zona baixa do ecrã, *Corsários* é-nos apresentado num estilo presente mas não muito habitual nos micros. Daí o seu interesse...

A tridimensionalidade gráfica é uma característica do jogo. Não muita, só a suficiente para nos dar uma perspectiva de espaço. Assim, o herói move-se num cenário palpável e não numa horizontalidade mais habitual neste tipo de jogos em que, afinal, o «murro neles» é o importante.

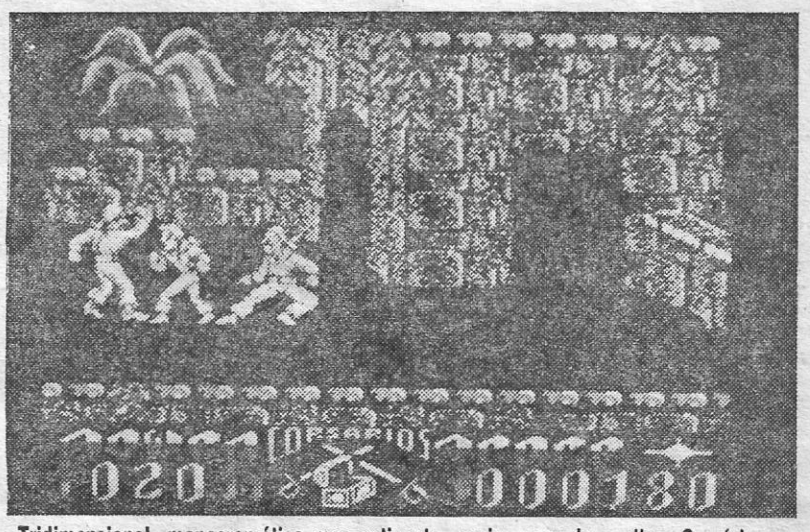
As imagens de fundo nem sempre são utilizáveis pelo boneco controlado pelo jogador. Há portas que não o são e muros que não podem ser saltados. Mas há-que investigar bem se se desejar ir longe. Por exemplo, as escadas levam a outras zonas. E alguns muros podem ser passados...

É o descobrir cada vez mais, o avançar resolvendo problemas que sustenta *Corsários*. Mas a base do jogo é mesmo a luta com muitos corsários que surgem diante do herói viajando naquele cenário monocromático mas extremamente bem detalhado.

Ultrapassando anteriores erros de jogos de «murro neles» e também os problemas postos pelo excessivo pormenor de muitos jogos espanhóis (veja-se como foram deixadas vastas zonas em aberto), *Corsários* consegue ser um divertido jogo com uma boa implementação de técnicas de programação, o todo contribuindo para um cativar do jogador nem sempre atingido com títulos do género.

Derrotar todos os adversários numa zona permite o avanço para o sector seguinte. E é assim que se consegue avançar em *Corsários*. Três ou quatro murros por inimigo e ei-lo que desaparece para não mais voltar. Fácil mas não tanto assim quando eles surgem em grupo.

**Género: Acção**
**Gráficos: (1-10): 8**
**Dificuldade: (1-10): 7**
**Conselho: A comprar e depressa**




Tridimensional, monocromático mas cativante, assim se pode explicar Corsários, a mais recente produção da editora «operática» da vizinha Espanha. A qualidade dos gráficos dos corsários e a variedade de movimentos justificam bem uma espreitadela a este jogo

# «GAUNTLET» NO ESPAÇO TEM BAIXA PONTUAÇÃO

## TÍTULO: CAPTAIN FIZZ MEETS THE BLASTERTRONS

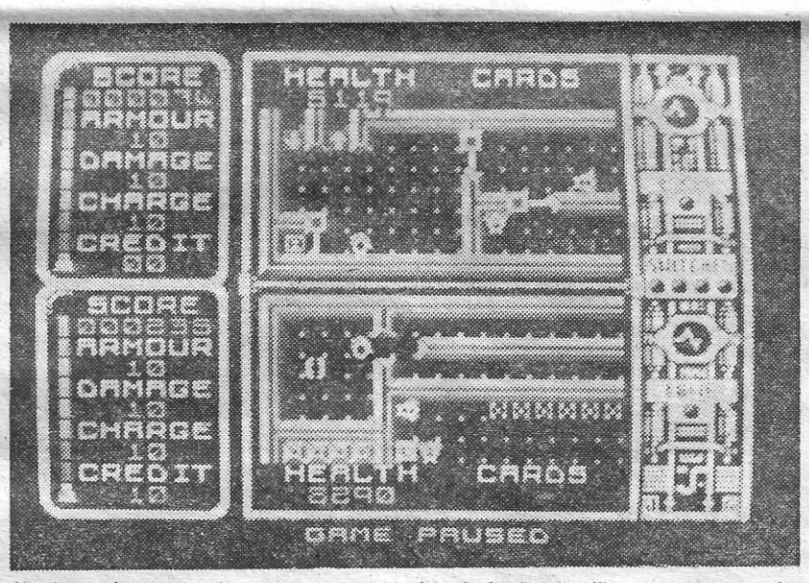
A incursão das casas de 16 bits no mundo do Spectrum continua a ser um dado de presente e que parece querer incrementar-se. Como se as editoras especializadas nas máquinas maiores descobrissem, agora, que no 8 bits ainda há muito dinheiro para ganhar. Depois da Psygnosis temos a Psyclapse. Será alguma coisa «psy»-cológica?

*Captain Fizz meets the Blastertrons* é o nome do jogo que a Psyclapse traz para o Spectrum com a Clockwise Ltd a tratar da conversão. Uma boa ideia que morre à partida quando se carrega o jogo e se descobre que o herói principal tem a dimensão de um carácter do computador de Clive Sinclair. Só mesmo com lupa se vai lá...

*Captain Fizz* é uma espécie de *Gauntlet* com tudo o que de bom esse tipo de jogo tem. Há passagens que só podem ser abertas com chaves e há que ter a chave certa para cada local. E há muitos labirintos, todos pejados de soldados do inimigo. No caso de Fizz são os defensores da nave alienígena que se prepara para invadir a Terra. Fizz e um companheiro devem sabotar o computador central de forma a que os invasores fiquem todos doidinhos da cabeça.

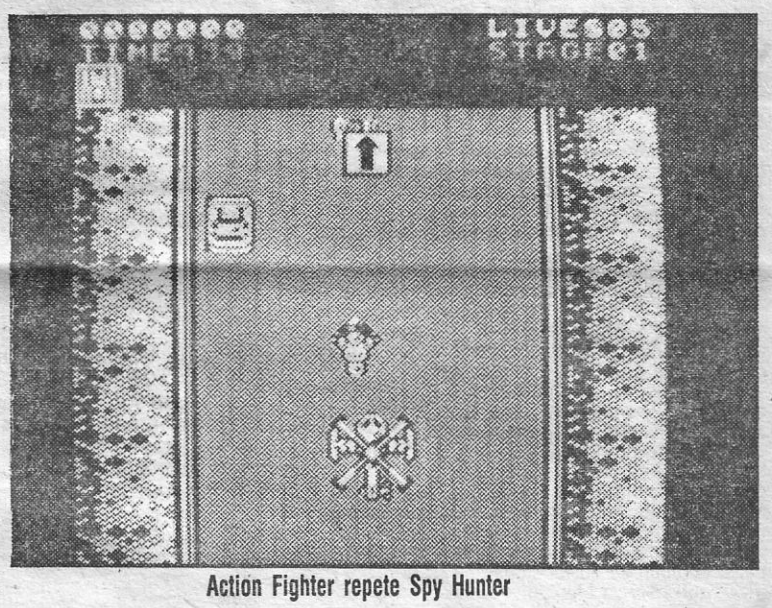
São 20 níveis de emoção para quem gosta do género mas terrivelmente diminuídos pelo facto de os gráficos não ajudarem o jogo a pôr-se de pé.

**GÉNERO: Acção**
**GRÁFICOS (1-10): 6 (hoje já não dá)**
**DIFICULDADE (1-10): 8**
**CONSELHO: Veja. Pode ser que goste**




Um bom «écran» de abertura para uma história de ficção-científica marca o aparecimento de uma editora da área dos 16bits no mercado dos mais pequenos. Mas as esperanças reduzem-se (e de que maneira) para lá deste ponto

O estilo é o de Gauntlet, os perigos e enigmas bem do mesmo género. Só os gráficos fazem com que Captain Fizz Meets the Blastertrons acabe por ser um desaire. Mas os devoradores deste género de jogos podem não querer perder a experiência. É favor comprarem lupas...




Action Fighter repete Spy Hunter

# CAÇADOR DE ESPIÕES EM FÓRMULA NOVA

## TÍTULO: ACTION FIGHTER

QUEM já jogou *Spy Hunter* depois guardou o jogo e nunca mais o achou e agora sente saudades, só tem que comprar *Action Fighter* e estará em casa. A um ror de anos de distância *Action Fighter* repete a mesma fórmula e, espantem-se, não lhe acrescenta um ponto. Imaginação, eis o que faltou...

O «scroll» vertical está presente, algo justificado pela «cópia» do velho título que este jogo de arcada da Sega agora convertido para o Spectrum acaba por ser. Para o jogador isso significa o subir o ecrã, para começar a bordo (em cima, de facto) de uma motocicleta que parece ser óptimo meio de transporte mas não leva longe. Há que recolher bónus (letras espalhadas no percurso) para obter o carro que é mais capaz. E depois ainda há um veículo capaz de deslocar-se no ar, isto, claro, se o jogador chegar tão longe. O velho sistema de «quanto mais pontos melhor armamento» aplica-se aqui.

Para auxiliar o jogador no percurso há um camião da Sega que surge de vez em quando. Tal como faz Michel Knight (o Justiceiro), há que entrar no TIR para reabastecer e reequipar a «bomba». Mísseis, bocas de fogo extra e outras surpresas esperam o jogador. Perder uma vida significa voltar ao equipamento base, uma reles metralhadora comprada em saldos.

Com dezenas de inimigos pela frente há que saber disparar. E aprender como pôr um adversário fora da estrada pode ser uma boa ideia. Já que estamos numa de maior conhecimento é conveniente descobrir qual a forma de saltar as rampas que surgem no caminho. Ou a melhor forma de fazer uma curva. Para escapar ao helicóptero quando no carro há uma saída bem simples. Com a pressão na barra de espaços passa-se para cima da moto. Novo toque na barra e eis o quatro rodas de novo. Só truques este *Action Fighter*.

É *Spy Hunter* com alguma idade. Claro que prende por algum tempo (por isso a Sega o pôs nas arcadas) mas resta saber se vale a pena. Depois de Chase H. Q. nada será como dantes. Mas isso é coisa para outro dia...

**Género: Acção**
**Gráficos (1-10): 7**
**Dificuldade (1-10): 7**
**Conselho: Veja antes de comprar**

# VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

**Há jogos que já com manuais são um autêntico quebra-cabeças. Agora sem os ditos são o desespero total, coisa capaz de enlouquecer o mais pacato cidadão. Exemplos há vários, mas Chuck Yeager's é um. E que dizer de Myth, viagem por um mundo fantástico? Mesmo Tusker fica melhor com manual. E o francês Purple Sturn Day, da mesma editora que nos deu um estranho Captain Blood, a Infogrames, só com manual revela os seus segredos. O que não o impede de continuar a ser estranho. Os franceses são loucos...**

## «PIRATAS» PELO CORREIO GARANTEM MANUAIS

«VIDEOJOGOS» andava intrigado com um anúncio por muitas semanas publicado nas páginas deste jornal e foi, por isso mesmo, espreitar o que escondia por detrás do «Softmail» oferecendo «últimas novidades, simuladores e estratégia de guerra com manuais». Ele há dias de sorte...

Piratas, somos nós todos. Em maior ou menor grau. Mas se é verdade até que chegue a legislação coordenadora da edição e venda de «software» este continuará a ser o reino do «desenrasca», não é menos verdade que no meio de tantos «desenrascas» alguns se «desenrascam» com respeito pelo cliente. É disso que esta prosa trata.

É sabido, muitos dos jogos que chegam ao nosso País são, quando postos à venda, separados do livrinho de instruções que os acompanha, seja ele pura pepineira sem interesse (raramente) ou o maior e mais imprescindível canhenho que qualquer jogador adoraria ter perto. Os piratas nacionais têm, na sua maioria, a ideia de que os portugueses sabem tudo e, quando assim não é, demonstram fantásticas capacidades para o «desenrascanço».

Por causa dessa e de outras é que ele há gente que tenta vender jogos como *Carrier Command* dizendo, «olhe, não tem o manual mas não é preciso, um cliente levou-o há 2 dias e já o acabou»... Acabou o quê, se *Carrier Command* não tem um fim propriamente dito? E como é que se joga um jogo que tem tantos ícones e regras que necessita de um manual de dezenas de páginas?

Por causa destas e de outras (que há muitas mais, acredite se quiser) foi-se na pista deste «Softmail» que parecia oferecer o paraíso na terra. Parece e é, escreve-se depois de penetrar nos meandros do apartado de correio que serve este «correio suave» (perdoem a tradução, mas é divertido assim).

A venda de jogos pelo correio, não sendo uma regra por cá é-o e muito em Inglaterra. E resulta. Com, claro, os problemas que se podem esperar numa actividade em que não há contacto directo entre quem compra e quem vende. Mas a proliferação de firmas apostando nesse tipo de «balcão» prova o sucesso tido nestes últimos anos. Vender pelo correio é exactamente o que a Softmailú faz. Aqui tudo igual aos colegas ingleses. A diferença é que a Softmail, vivendo num país de piratas, é ela própria «pirata».

Pode ser-se pirata e tentar respeitar uma espécie de código. No caso da Softmail a linha de conduta obriga a vender, por exemplo, o jogo *Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer* com manual e com versão de 128 K, a única que, realmente, permite a um iniciado no voo aprender como se faz. Sendo este título um simulador para profissionais do ar (a versão de 48 K só tem testes de aviões e para os usar é necessário saber voar) é no mínimo aberrante que se venda por aí o jogo sem se explicar tal às pessoas e, ainda por cima, sem manual. Não é necessário?...

Tusker, um jogo de exploração bem mais divertido que o *Indiana Jones* é outro exemplo de um jogo que fica bem com manual. É que não basta andar pelo deserto ao murro aos árabes. Pode-se fazer isso mas só com as 17 páginas de manual ao lado se percebe (e consegue fruir) todo o jogo. «Videojogos» descobriu isso através de um pacote da Softmail, embalagem chegada pelo correio com cassete, jogo e um catálogo com as últimas novidades em «stock».

*Myth* e *Purple Saturn Day* são mais dois exemplares de jogos que merecem o manual que acompanha o jogo original. É óbvio que nem sempre há manuais para acompanhar os jogos, mas o «Videojogos» descobriu que a Softmail faz questão de apresentar sempre os manuais dos jogos mais complexos.

Por isso, recorre à importação dos jogos de estratégia e simuladores, única forma de garantir um produto de qualidade para o comprador.

Não renegando a sua qualidade de pirata, a Softmail aposta no futuro, na legalização que permitirá uma ainda maior satisfação do cliente. Por ora e é por essa razão que o «Videojogos» achou por bem chamar-vos a atenção, oferece, mesmo que com o selo de pirata, um serviço de qualidade. Algo raro no panorama do «software» lúdico vendido entre nós...

## Pokes & Dicas

FANTASMAS e futebol esta semana. Mas claro que há mais coisas por aí, basta espreitar. Por exemplo, há ainda um feiticeiro. É mesmo uma sexta-feira de magia e futebol. Toca a mergulhar...

### *Kenny Dalglish...*

Já que se publicou alguma coisa para este jogo e volta-se agora à carga com quase a mesma informação mas ainda algumas «dicas» que permitem, quando comparadas com as anteriormente publicadas, perceber que ele há várias maneiras de «esfolar um coelho». Desta vez o autor da informação é o *Paulo Rui Adónis da Cruz*, da Rua Avelino António Paiva, 28-1.º, Ponte da Bica — 2675 Odivelas.

Dirijo-me a si e ao seu suplemento pela primeira vez, embora seja um leitor regular do mesmo, para levar aos «amantes» da estratégica futebolística a explicação e «dicas» do jogo *Kenny Dalglish's Soccer Manager*.

Assim, para começar, direi que o objectivo do jogo é levar uma equipa da IV à I Divisão, tendo durante cada época a hipótese de jogar e ganhar a «FA Cup» e a «League Cup».

Começa-se por escolher a equipa desejada, e depois surge um «menu» com vários ícones, assim, e se colocarem a seta que aparece no «écran» no ícone que mostra uma sala vazia, e teclarem FIRE, é-vos dado um sub-«menu» onde aparecerão várias personagens que simbolizam:

CHAIRMAN — Informa-nos dos objectivos que pretende que sejam realizados pela equipa.

PHYSIO — Informa quais os jogadores lesionados, castigados ou ao serviço da selecção bem como o tempo que estarão indisponíveis para jogar.

COACH — Dá opiniões sobre a equipa em geral, bem como o «rating» médio por sectores.

SCOUT — Apresenta dois jogadores por semana para possível compra bem como informações detalhadas sobre os mesmos, informa-nos igualmente do preço a pagar pelo jogador.

BANK MANAGER — Informa-nos de quanto dispomos em dinheiro, dá-nos igualmente a possibilidade de pedir um empréstimo.

ACCOUNTANT — Mantém-nos informados sobre as finanças do clube e jogos a efectuar.

Voltando ao «menu» principal, se a seta for colocada no ícone que simboliza uma equipa, é-nos fornecido um outro sub-«menu» onde aparece:

TAÇA — Informa-nos com quem vamos jogar bem como das possibilidades que temos de vencer.

11 INICIAL — Tal como o nome indica, mostra-nos o 11 inicial escolhido.

CAMISOLA 12 — É aqui que se escolhe o 11 inicial.

ESTÁDIO — Para começar o jogo, podendo ainda optar por dispor ou não os jogadores em campo à sua vontade.

TABELA CLASSIFICATIVA — Classificação.

VENDA DE JOGADORES — No ícone do canto superior esquerdo é-nos dada a possibilidade de vender algum jogador.

No «menu» principal são-nos ainda fornecidas mais três opções, o «LOAD», o «SAVE» e um ícone com uma videocâmara, que nos dá a escolher se pretendemos ver o desenrolar do jogo ou se só pretendemos saber o resultado final.

As teclas possíveis são:

DIREITA — S ou F; ESQUERDA — A ou D.

CIMA — Y; U; I; O ou P.

BAIXO — G; H; J; K ou L.

SELECCIONAR ESCOLHA (Fire) — B; N; M; ou SPACE.

Pode optar-se ainda entre «joystick» KEMPSTON ou SINCLAIR.

E agora e para terminar algumas «dicas», que tornarão o jogo mais fácil.

— Independentemente da táctica adversária, jogar sempre em 3-3-4 (1 GK, 1 LD, 1 CD, 1 RD, 1 RM, 1 CM, 1 LM, 1 RW, 1 LW e 2 STK).

— É importante ter dois bons extremos (RW e LW), já que são estes, e em espeial o LW que marcam a maioria dos golos.

— Tente obter o jogador Shilton, que normalmente joga como LW, porque marca muitos golos, uma média de 30 por época.

— Escolha Liverpool para sua equipa.

— Não ter na equipa, nem comprar jogadores com idade superior a 28 anos, porque se os tiver a equipa joga mal.

— Se na primeira época que fizer em cada divisão, não subir, não desanime, porque é quase certo que na segunda época subirá de divisão com bastantes pontos de avanço sobre o segundo classificado.

— Sobem de divisão os três primeiros classificados.

— Não mude a equipa a não ser que surjam lesões ou castigos, isto se ela estiver a jogar bem.

Sobre este jogo é tudo, e agora, e para terminar, queria formular o desejo de se possível poder trocar correspondência com outros leitores de «A Capital», que gostem deste tipo de jogos, embora o apelo se estenda a apreciadores de outro tipo de jogos.

Por hoje é tudo, até à próxima.

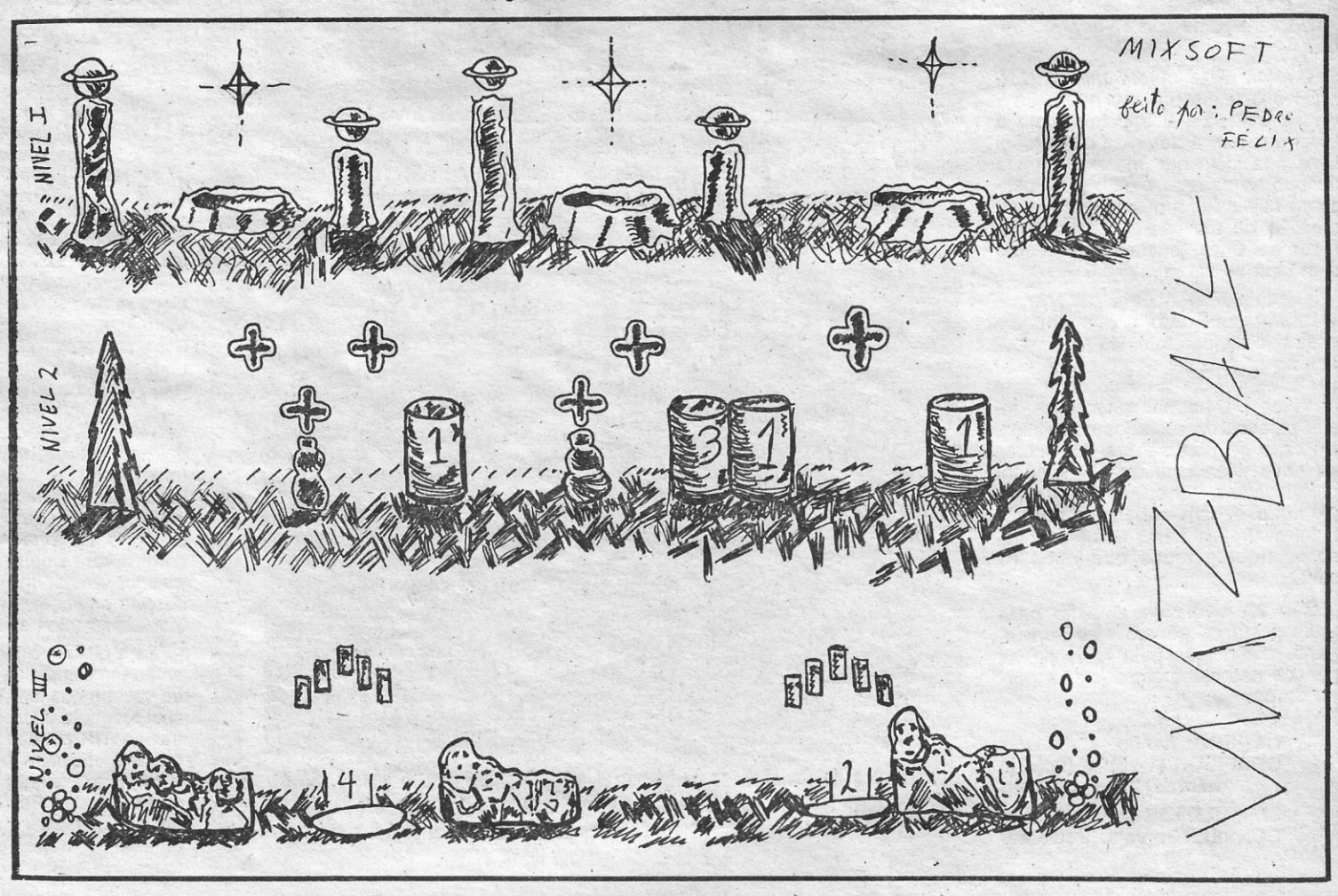
Este trabalho foi feito por (não foi copiado) Paulo Rui Adónis da Cruz e M.ª Madalena de Sousa Neto.

### Fantasmas

*The Real Ghostbusters* com mapa pela mão do leitor *José Pedro Caldeira Lima Gomes*, da Rua António Abreu, 25 — 1400 Lisboa (fica-se à espera das quatro folhas de instruções para *Chaos*... e obrigado) já cá canta. Procurem aqui por perto. Brrr...

### Feiticeiro

Um mapa para *Wizball* feito pelo *Pedro Félix* da Mixsoft (Rua Ponta Delgada, 63, 1.º-esq.º — 1000 Lisboa, deve andar por aqui se não fugiu, com medo dos fantasmas. É deste(s) leitor(es) a informação que se segue e que é para um jogo bem diferente. Da *Guerra de Las Vajillas* já o «Espaço de Aventura» deu a solução... Procurem.



*THE GAMES: SUMMER EDITIONS* — Salto de trampolim: para fazer as figuras de estilo após o salto carregue em FIRE e DIREITA ou ESQUERDA e para mergulhar dentro de água, correctamente, carregue em FIRE e BAIXO.

CICLISMO — Para dar velocidade ao ciclista carregue, alternadamente, em CIMA e BAIXO. Durante toda a corrida fique sempre atrás do outro corredor e quando passar pela meta e ouvir um barulho, arranque que ganhará facilmente.

BARRAS ASSIMÉTRICAS — Para fazer uma entrada espectacular carregue em FIRE e CIMA. Já nas barras vá carregando em todas as teclas para fazer os movimentos mais diversos e depois tente fazer a saída quando puder.

ARGOLAS — Para manter uma posição carregue, lentamente, em DIREITA e ESQUERDA e para mudar a posição carregue rapidamente em DIREITA e ESQUERDA.

MARTELO — Esteja sempre a carregar em DIREITA e ESQUERDA. Após a quarta oscilação carregue em FIRE. Depois carregue em DIREITA e ESQUERDA durante um certo tempo e depois tome a carregar em FIRE. Depois é só carregar em FIRE quando achar que deve lançar, estando, é claro, voltado para o campo.

110 M. BARREIRAS — Vá tão depressa quando conseguir e tente saltar sempre com o mesmo pé.

SALTO À VARA — Quando vir que o atleta começa a abaixar a vara deixe de carregar em DIREITA e ESQUERDA e prepare-se para o salto. Quando o saltador puser a vara no chão carregue em CIMA. Quando alcançar a altura máxima carregue em DIREITA.

## Os três «esses»

São, é claro, de *Super Scramble Simulador*, jogo de Gremlin Graphics que senta o jogador no selim de uma moto. Com mapa de um nível e dicas (mais mudanças do que dicas), tudo enviado por *Nuno Manuel Aleixo Pereira*, da Rua Catarina Eufémia, 2-1.º Dt.º, Damaia, 2700 Amadora. Há ainda um pequeno mapa de *Batman*, que se publica por ser esquemático e provável ajuda para os atrasados, que só agora descobriram ser este o *espaço para tudo sobre jogos...*

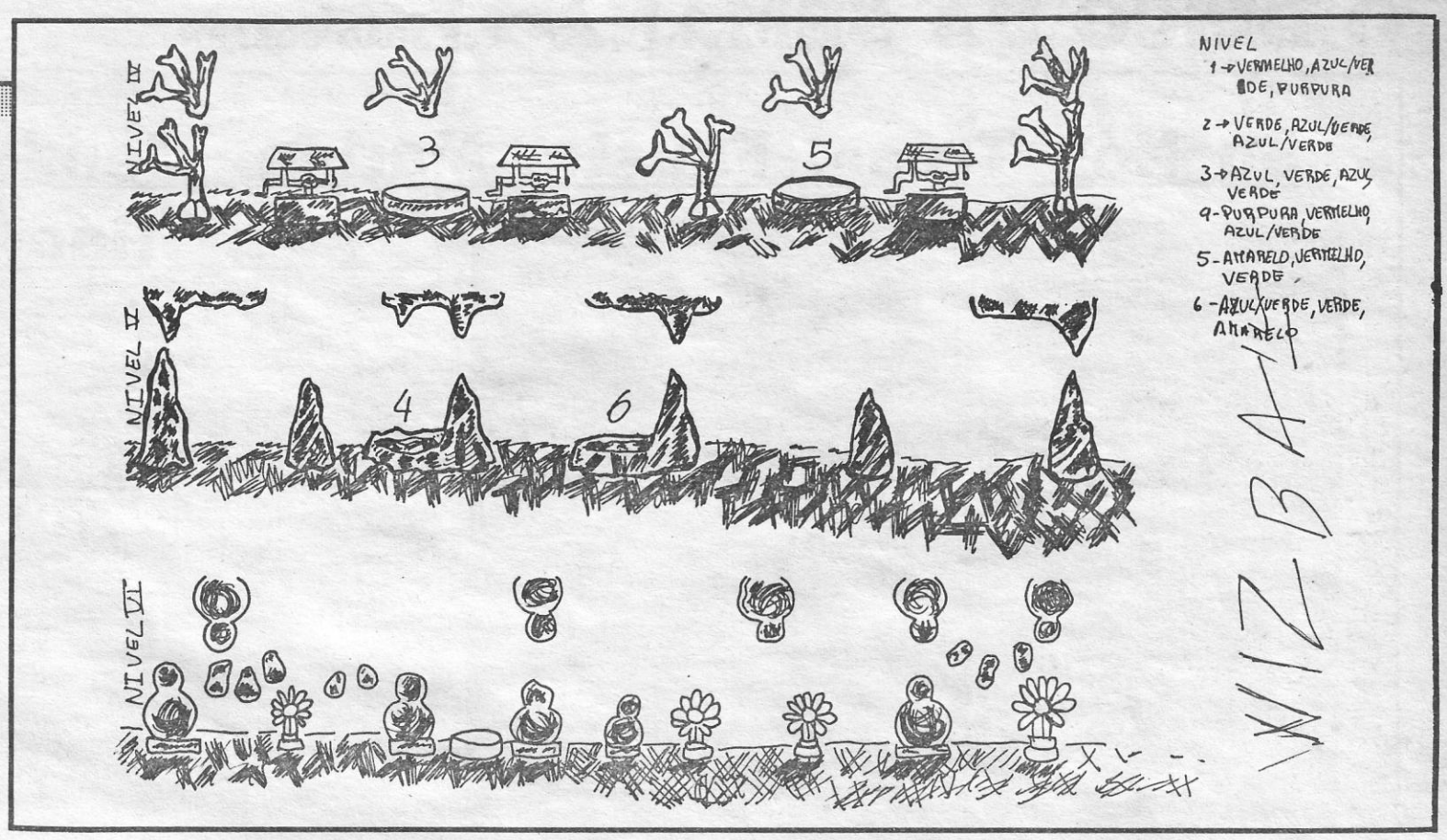
Pronto, fecha-se a semana assim, com, claro, a carta de *Nuno* a servir de pedra de fecho a estas linhas. Leiam e meditem. Até sexta-feira, se não for já amanhã. Sim, que amanhã também há videojogos. Logo a partir das 3 da tarde...

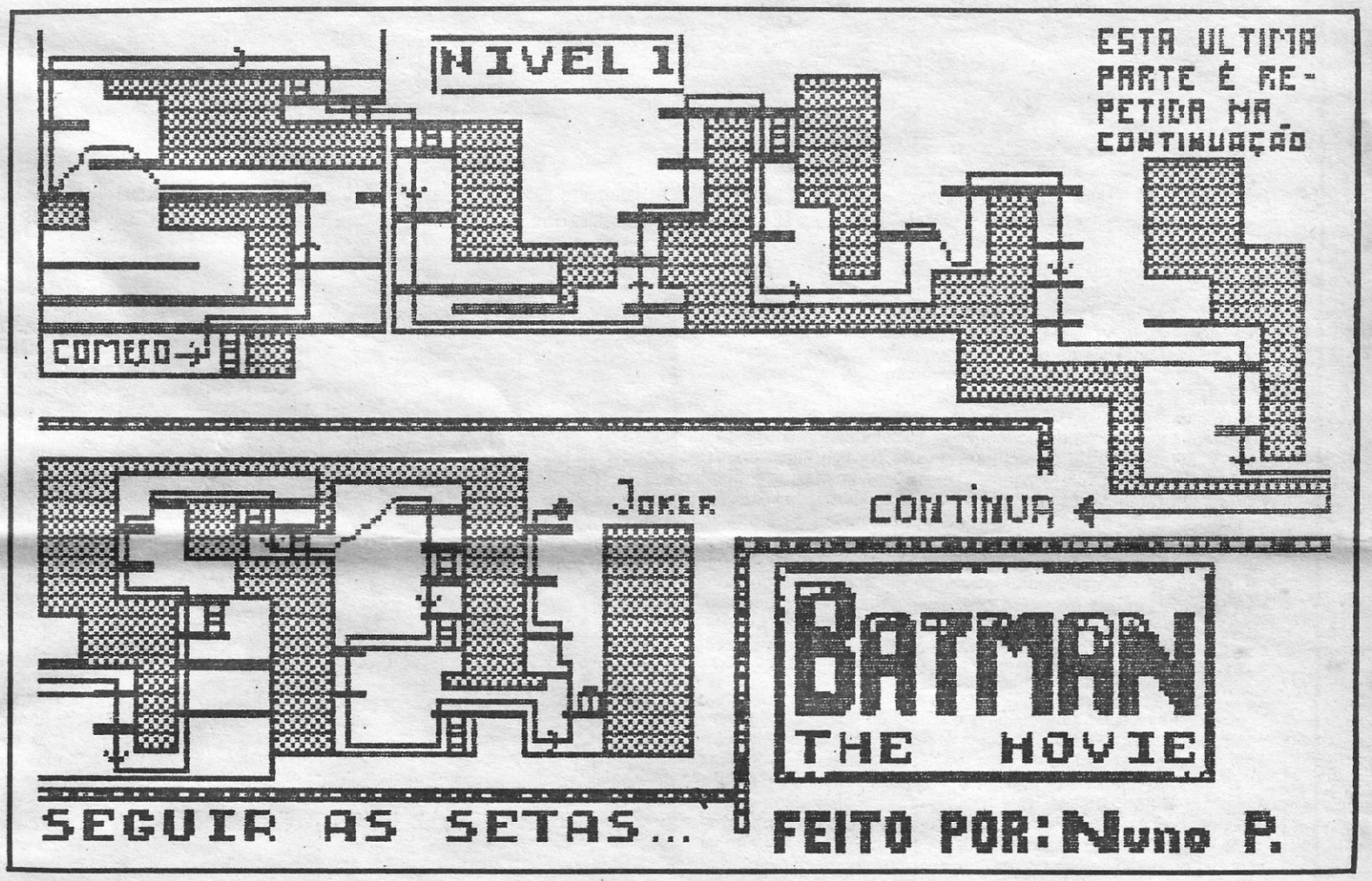
Eu sou *Nuno Pereira* e escrevo-vos novamente mandando dois mapas. Um é do 1.º nível do *BATMAN — THE MOVIE* e o outro é do *SUPER SCRAMBLE*, o simulador de motocrosse, também do 1.º nível.

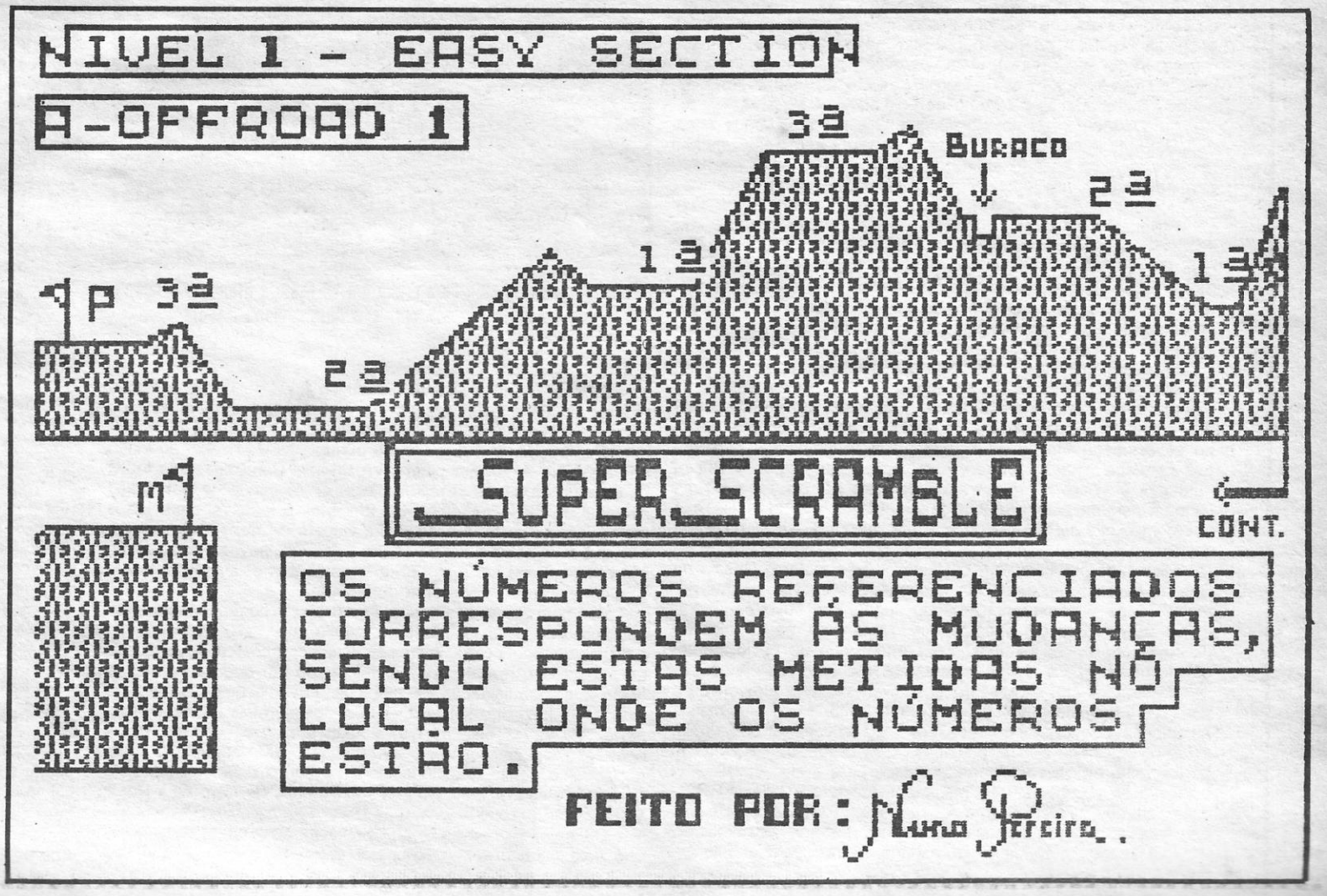
Demorou um bocadinho a fazê-los, mas acho que estão razoáveis.

Bom, é tudo. Cumprimentos aos «monstrengos» que tornam possível o espaço reservado aos computadores e os meus parabéns para o bom trabalho que têm vindo a fazer.

...Parece que anda por aí uma polémica quanto à classificação dos jogos, e, já agora, vou dar a minha opinião: Cada pessoa tem os seus gostos e, como a classificação é subjectiva, essa mesma classificação muda consoante os gostos dessa pessoa. Há que respeitar as opiniões dos outros e tentar aprender alguma coisa com elas. Se se diz que é mau é porque não é, de certeza, uma coisa do outro mundo, mas, contudo, quem tiver dúvidas em relação à classificação, veja o jogo, peça opinião a outras pessoas. Mas não «fuzilem» o *Joaquim Andrade* por a opinião dele ser diferente da vossa... Isso é criancice.




## POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

TOP «A CAPITAL»

## OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — **CABAL**
2.º — **SILK WORM**
3.º — **ZAGON SPLIT**
4.º — **VIGILANTE**
5.º — **STUNT CAR RACER**
6.º — **POWER TWIST**
7.º — **JAWS**
8.º — **WEC LE MANS**
9.º — **TUSKER**
10.º — **TOGOTROM**

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos Melo Informática, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).